

PRESSEINFORMATION

Erfolgreicher Dauereinsatz der neuen Lernsoftware Brainix

Mehrwert eines ganzheitlichen digitalen Lehrwerks

Eichstätt, 30. November 2022. Die neue Lernsoftware Brainix hat sich nach der ursprünglichen Konzeption im Jahr 2019 schnell zu einem praxistauglichen Produkt entwickelt, das aktuell bereits an 20 Schulen in Deutschland eingesetzt wird. Wie Lehrkräfte das ganzheitliche digitale Lehr- und Lernwerk einsetzen, welche Erfahrungen sie damit gemacht haben und wie sie diese bewerten, ist den [Praxisberichten](#) von drei Schulen zu entnehmen, die Brainix im Dauereinsatz getestet haben.

Die Digitalisierung war bei der Entwicklung der Lernsoftware Brainix nie Selbstzweck, sondern auf die Ermöglichung eines Unterrichts ausgerichtet, der wesentliche Vorteile gegenüber herkömmlichem, lehrbuchorientiertem Unterricht bietet. Der Software liegt eine „digitale Lernwerk-Architektur“ zugrunde, die im Bereich der Professur für Didaktik der englischen Sprache und Literatur von Prof. Dr. Heiner Böttger an der Kath. Universität Eichstätt-Ingolstadt konzipiert wurde. Gamification, Storytelling und implizites Lernen sind die Säulen dieses Konzepts, mit dem wichtige didaktische Ziele wie etwa die Differenzierung und Individualisierung im Unterricht besser umgesetzt werden. Im Dauereinsatz während eines gesamten Schuljahres hat sich die Software am Gymnasium Beilngries, am Gymnasium Puchheim und am Willibald-Gymnasium in Eichstätt bewährt.



Differenzierung durch individuelles Tempo

„Da ich aufgrund der Lehrersicht in der Software genau weiß, wo die Klasse Probleme hatte und wer welche Fehler gemacht hat, kann ich im Präsenzunterricht gezielt und effizient die Aufgaben durchgehen und mich auf die Stellen konzentrieren, an denen die Schülerinnen und Schüler weitere Unterstützung brauchen“, sagt Thomas Haas, Mathelehrer am Gymnasium Beilngries. Auch Christopher Hamperl, der am Willibald-Gymnasium in Eichstätt Englisch unterrichtet, hebt die Möglichkeiten zur differenzierten Förderung hervor: „Eine weitere Vertiefung, die unabhängig von der Lehrkraft vor allem zu Hause stattfinden kann, bietet zusätzliche Chancen, individuelles Lerntempo zu berücksichtigen und Inhalte zu wiederholen.“

Eine klassische Hürde im Fremdsprachenunterricht – die Scheu vor dem aktiven Sprechen – nimmt Brainix spielerisch. Maximilian Streicher Maximilian Streicher, Englischlehrer in Puchheim: „Das Eintauchen in die Fremdsprache, die Immersion, ist beim Einsatz von Brainix stärker als beim Lehrbuch-Unterricht. Das wird durch das interaktive Medium und die Storylines erreicht. Alle werden zum



aktiven Sprechen angeregt. Ich habe von allen Schülerinnen und Schülern Audioproben, auch von denen, die sonst im Unterricht kaum dazu kommen.“ Dieser Aspekt ist auch für Dr. Sandra Stadler-Heer, die am Willibald-Gymnasium Englisch unterrichtet, ein wichtiger Mehrwert: „Die üblichen Hemmungen, in der Fremdsprache zu sprechen, werden schneller abgebaut. Jeder wird gehört, da alle alles bearbeiten und einreichen.“

Unmittelbares Feedback

Ein Vorteil von interaktiver Lernsoftware gegenüber starren Lehrbüchern wird von allen Lehrkräften hervorgehoben – das direkte Feedback. Carola Betz, Mathelehrerin am Gymnasium Puchheim: „Individuelles und unmittelbares Feedback hilft, Fehlvorstellungen sehr frühzeitig aufzudecken.“ Jenny Arndt, Englischlehrerin am Willibald-Gymnasium: „Die sofortige Rückmeldung ist super. Das fehlt bei herkömmlichen Hausaufgaben komplett und wird, wenn mit dem Lehrbuch gearbeitet werden muss, schmerzlich vermisst.“

Ganzheitlicher Ansatz ebnet den Weg zum digitalen Unterricht

Da Brainix sowohl die Kompetenzvermittlung als auch Übungen und Monitoring bietet, wird die Umstellung auf digitalen Unterricht erleichtert, erklärt Sabine Nolte-Hartmann, die das Gymnasium Beingries leitet: „Uns hat der ganzheitliche Ansatz von Brainix überzeugt, da dadurch ein umfassender digitaler Unterricht ermöglicht wird und nicht einzelne Elemente von der Lehrkraft erst mit viel Aufwand gesucht und in den Unterricht eingebaut werden müssen.“

Brainix wurde und wird an den drei Gymnasien in sechsten Klassen in Mathematik und Englisch – in der Regel nach dem Flipped-Classroom-Modell – eingesetzt. Die ausführlichen Praxisberichte stehen zum Download bereit: <https://www.brainix.org/schulen>

Über die Brainix GmbH

Das Unternehmen mit Hauptsitz in Eichstätt sowie Standorten in Germering und Sofia entwickelt mit rund 100 Mitarbeitenden die Lernsoftware Brainix, die als ganzheitliches digitales Lehrwerk für den Einsatz an öffentlichen Schulen in Deutschland konzipiert ist. Die aus einer Kooperation der Stiftung Digitale Bildung und der Kath. Universität Eichstätt-Ingolstadt hervorgegangene Software basiert auf den Erkenntnissen neurowissenschaftlicher Forschung und orientiert sich an Prinzipien aktueller Didaktik wie Gamification, Storytelling und implizites Lernen. Die Entwicklung erfolgt nutzerzentriert in enger Zusammenarbeit mit Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern. Brainix nutzt die multimedialen und multisensorischen Möglichkeiten moderner Endgeräte und wird als Cloud-Service von einem zentralen Rechenzentrum zur Verfügung gestellt, so dass kein Wartungsaufwand für die Schulen entsteht. Weitere Informationen: www.brainix.org

Pressekontakt

Friedrich Koopmann
Stiftung Digitale Bildung
Birkenweg 34b
82110 Germering
Tel.: 0172 / 3248423
E-Mail: friedrich.koopmann@digi-edu.org
www.digi-edu.org/presse